

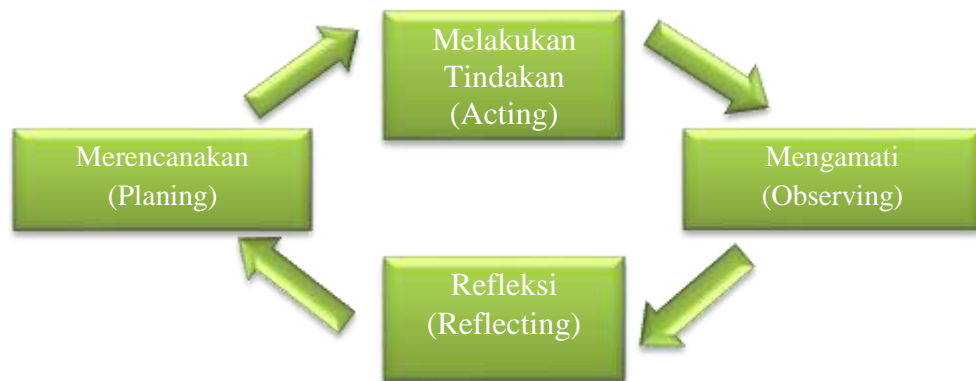
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis rancangan dari Model Kurt Lewin, Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. PTK pada dasarnya merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran, dalam kesempatan ini peneliti mendapati masalah di kelas V SD Laboratorium Percontoh UPI.

Rancangan penelitian disebut juga rencana atau struktur dalam penelitian yang akan dilakukan, disusun sedemikian rupa agar peneliti memperoleh jawaban dari penelitiannya. Konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari empat komponen, yaitu; perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1

Penelitian Tindakan *Model Kurt Lewin*

(Sumber: Subroto, dkk 2016 hlm.35)

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini menyangkut dari waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, subjek dan objek penelitian hingga hubungannya langsung dengan pihak sekolah terkait. Adapun Waktu dan tempat penelitian yang peneliti laksanakan dalam penelitian ini tertera dalam penjelasan sebagai berikut :

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SD Labolatorium Percontohan UPI. Untuk lebih jelasnya mengenai aktivitas dan jadwal pelaksanaan penelitian disajikan dalam tabel seperti dibawah ini:

Tabel 3.1 Data Pelaksanaan Penelitian pada kelas V SD Labolatorium Percontohan UPI

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Rabu	2 maret 2016	08.40 –09.45	Pra Siklus	Perkenalan materi permainan bolabasket
Rabu	9 maret 2016	08.40 –09.45	1	Permainan Ten Ball
Rabu	16 maret 2016	08.40 –09.45	1	Permainan End Zone Ball
Rabu	23 maret 2016	08.40 –09.45	2	Permainan Three mat ball
Rabu	30 Maret 2016	08.40 –09.45	2	Permainan Circle ball

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di SD Labolatorium Percontohan UPI yang terletak Di kampus UPI Jln. Setiabudhi no. 229 Penentuan lokasi ini diharapkan memberi kemudahan khususnya menyangkut pengenalan lingkungan yang berhubungan dengan anak didik sebagai subjek penelitian yang akan membantu dalam kelancaran kegiatan ini.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 17 orang putra dan 15 orang putri. Secara umum bila ditinjau dari sosial budaya dan ekonomi masyarakat peserta didik tergolong cukup perhatiannya terhadap pendidikan dan ini salah satu pendorong terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SD Labolatorium Percontohan UPI. Dimana jumlah siswa bila dirinci sebagai berikut daftar siswa tersebut:

Tabel 3.2 Daftar Siswa Kelas V SD Labolatorium Percontohan UPI

Nama Siswa	
Putra	Putri
Adlan Aryasatya	Afrah Tebe
Ahmad Ghazali Ramadhan	Aisha Viani P
Ahmad Zaky	Almira Kyla R
Benedictus Setiawan K	Balebat Tanjung A
Desmonda Panji S	Cantika Octaviana S
Dipenogoro P	Desti Nur Iriani P
EM Djibril Taraka T	Keisya Danika A
Emil Tri Wiratama	Lala Mande K
Farraz Raya A	Nadhifa Akmarina P
Fawwaz Nawwa N	Rahmani Ratu B
Muhammad Davinno V A	Raisa Rastafara
Muhamad Rafi	Rasya Nadya S
Muhammad Gilang G Y	Salma Putri Z
Muhammad Satrio B	Waode Mellysa
Sulthan Fathir K	Zahira Najwa F A R
Syauqi Muhammad F	
Walada Paradisa	

D. Instrument Penelitian

Penyusunan instrumen sangat penting dilakukan dalam penelitian, karena dengan instrumen penelitian, peneliti dapat mengumpulkan data yang esensial digunakan untuk memecahkan masalah. Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitiannya untuk membantu mengumpulkan data. Seperti yang diungkapkan oleh Hidayat, (2016, hlm 39) bahwa “Instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, dan mengumpulkan data. ”Instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan atau Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD Laboratorium percontohan UPI Bandung. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi tentang aktivitas siswa dan guru. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan tahapan kegiatan pembelajaran yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Berikut merupakan tabel observasi yang digunakan. Berikut tabel observasinya:

Tabel 3.3 Observasi Pembelajaran (Sumber : Nugraha, E. Dkk, 2010:93)

NO.	Indikator / Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
I.	Pra Pembelajaran				
1.	Memeriksa kesiapan ruang, alat pembelajaran, dan media				
2.	Memeriksa kesiapan siswa				
	Sub Total I				
II.	Membuka Pembelajaran				
1.	Melakukan kegiatan apersepsi				
2.	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai				
	Sub Total II				
III.	Kegiatan Inti Pembelajaran				
A.	Penguasaan Materi Pembelajaran				
1.	Mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain				
2.	Mengkaitkan materi dengan realitas kehidupan				
3.	Mencapai tujuan yang komunikatif				
4.	Menggunakan struktur logika/retorika				
5.	Menggunakan unsur-unsur kebahasaan				
6.	Menggunakan unsur sosio-kultural				
	Sub Total III-A				
B.	Pendekatan/Strategi Pembelajaran				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				
2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa				
3.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				
4.	Menguasai kelas				
5.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual				
6.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan terwujudnya kebiasaan positif (<i>nurturant effect</i>)				
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang				

	dialokasikan				
	Sub Total III-B				
C.	Pemanfaatan Sumber Belajar/Media Pembelajaran				
1.	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar/media pembelajaran				
2.	Menghasilkan pesan yang menarik				
3.	Melibatkan siswa dalam pembuatan dan pemanfaatan sumber belajar/media pembelajaran				
	Sub Total III-C				
D.	Pembelajaran Yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa				
1.	Menumbuhkan partisipatif siswa dalam pembelajaran				
2.	Merespons positif partisipatif siswa				
3.	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru-siswa				
4.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa				
5.	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif				
6.	Menunjukkan keceriaan dan antusiasme siswa				
	Sub Total III-D				
E.	Penilaian Proses dan Hasil Belajar				
1.	Memantau kemajuan belajar				
2.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi				
	Sub Total III-E				
IV.	Penutup				
1.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman melibatkan siswa				
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan, atau tugas sebagai bagian pengayaan				
	Sub Total IV				

Skor akhir = (Skor total : 120) X 100

Lembar Pengamatan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Nama Sekolah :

Tahun Pelajaran :

Kelas/Semester :

Pokok Bahasan :

Siklus Ke :

No	Nama Siswa	Minat				Perhatian				Partisipasi				Persentasi			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	

(Sumber : Kunandar, 2012:234)

Keterangan :

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Kurang

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan alat penting, karena akan membahas dan berguna sebagai alat perantara, yaitu apa yang dilihat, didengar, diarasakan, dicium, dan diraba dengan catatan sebenarnya. Proses pelaksanaan dilakukan setiap selesai mengadakan penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kunandar (2012, hlm 197) bahwa, "Catatan lapangan (field notes) adalah catatan yang

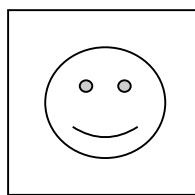
dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas.”

Membuat catatan lapangan juga merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan

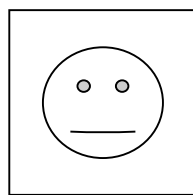
Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/tgl	:
Waktu	:
Pengajar	:
<div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div>	
Observer	

3. Kartu ceria

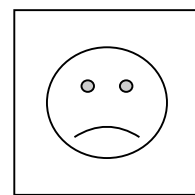
Kartu ini digunakan untuk tes sikan, kartu ini juga digunakan setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui perasaan peserta didik tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Disetiap akhir pembelajaran guru membagikan kartu-kartu ini untuk kemudian dipilih siswa sesuai pembelajaran yang diberikan gurunya pada hari itu.



CERIA



NETRAL



MURAM

Kartu Ceria (Sumber: Suherman, 2009, hlm 177)

Catatan:

CERIA = 3

NETRAL = 2

MURAM = 1

4. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung. Dengan instrumen atau alat ini data yang dihimpun bersifat imformatif dengan atau tanpa penjelasan atau hanya berupa pendapat, buah pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. Kunandar (2012, hlm 173) mengungkapkan bahwa :

Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden. Berkaitan dengan hal itu kuesioner atau angket dapat disebut juga sebagai wawancara tertulis.

Berikut lembar kuisionernya setelah peneliti uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu. kisi-kisi angket motivasi belajar permainan bolabasket yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Reabilitas dan Validitas
Angket Motivasi Belajar Permainan Bolabasket

No	Uji	Uji Hitungan	Uji Tabel N:32	Keterangan
1	Validitas	> 1.69	1.69	Valid 30 Soal dari 40
2	Reabilitas	0,859	0,449	Lebih dari Uji tabel maka: Soal Reliabel

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas
Angket Motivasi Belajar Permainan Bolabasket

No	Nama Butir Kuisi	T-Hitung	T-Tabel	Keterangan
1		1.0460621	1.69	TIDAK VALID
2		2.0638902	1.69	VALID
3		-2.7325451	1.69	TIDAK VALID
4		0.0425663	1.69	TIDAK VALID
5		1.3339403	1.69	TIDAK VALID
6		6.5992349	1.69	VALID
7		9.3744131	1.69	VALID
8		8.5568583	1.69	VALID
9		3.1462153	1.69	VALID
10		3.9280734	1.69	VALID
11		-0.2652622	1.69	TIDAK VALID
12		-0.4118266	1.69	TIDAK VALID
13		3.5787511	1.69	VALID
14		8.8091397	1.69	VALID
15		1.3403663	1.69	TIDAK VALID
16		3.0679332	1.69	VALID
17		3.0593634	1.69	VALID
18		1.8082246	1.69	VALID
19		1.8923676	1.69	VALID
20		4.4777465	1.69	VALID
21		5.5530191	1.69	VALID

22	2.7036559	1.69	VALID
23	3.5381682	1.69	VALID
24	0.7569088	1.69	TIDAK VALID
25	3.868552	1.69	VALID
26	3.9420626	1.69	VALID
27	2.3785704	1.69	VALID
28	-0.4118266	1.69	TIDAK VALID
29	4.5598676	1.69	VALID
30	6.5992349	1.69	VALID
31	2.88162	1.69	VALID
32	-0.4118266	1.69	TIDAK VALID
33	6.8076049	1.69	VALID
34	5.2385501	1.69	VALID
35	6.5992349	1.69	VALID
36	2.0433185	1.69	VALID
37	2.4144689	1.69	VALID
38	5.0739624	1.69	VALID
39	6.5992349	1.69	VALID
40	6.5992349	1.69	VALID

Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Angket Motivasi Belajar Permainan Bolabasket

Sumber: Uno, H. (2012, hlm 23)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Soal	
				(+)	(-)
1	Motivasi Belajar Permainan BolaBasket	Motivasi intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 3, 5, 7	2, 4, 6, 8
2			Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9,11, 13, 15	10, 12, 14, 16
3			Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17, 19, 21, 23	18, 20, 22, 24
4		Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	25, 27	26, 28
5			Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	29, 31	30, 32
6			Adanya lingkungan belajar	33, 35,	32, 36,

			yang kondusif	37, 39	38, 40
	Jumlah Soal			40	

Skala pengukuran yang digunakan peneliti dalam angket motivasi belajar permainan bolabasket adalah *Skala Likert* yang mempunyai gradasi dari positif sampai negatif. Seperti yang dikemukakan oleh Abduljabar, (2013, hlm 59) bahwa “*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.” Oleh sebab itu peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur angket motivasi belajar permainan bolabasket dengan teknik skoring sebagai berikut:

Untuk pertanyaan positif :

1. ☺ = Ya (positif) diberi skor 2
2. ☹ = Tidak (negatif) diberi skor 1

Untuk pertanyaan negatif :

1. ☹ = Tidak (negatif) diberi skor 2
2. ☺ = Ya (positif) diberi skor 1

1. Motivasi tinggi : $2 \times 40 = 80$
2. Motivasi rendah : $1 \times 40 = 40$

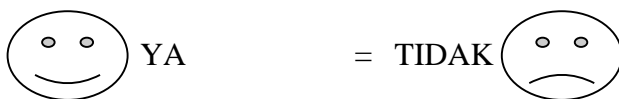
**Angket Motivasi Siswa
Yang Sudah Diujikan Berjumlah 30 Soal**











Nama :
No. Absen :
Kelas :
Hari/Tanggal :

































Aturan menjawab angket :





1. Pada angket ini terdapat 30 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benarbenar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:



NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Saya merasa senang dalam melakukan aktivitas permainan bolabasket?		
2	Saya tidak merasa senang dalam melakukan aktivitas permainan bolabasket?		
3	Permainan bolabasket memberikan kegiatan yang sangat berkesan bagi saya		
4	Permainan bolabasket tidak memberikan kegiatan yang sangat berkesan bagi saya		
5	Saya mengikuti permainan bolabasket berdasarkan kemauan sendiri		

6	Saya tidak mengikuti permainan bolabasket berdasarkan kemauan sendiri		
7	Saya merasa senang jika saya dapat melakukan dan menguasai teknik permainan bolabasket		
8	Saya merasa tidak senang jika saya dapat melakukan dan menguasai teknik permainan bolabasket		
9	Saya bersungguh-sungguh ketika mempelajari gerakan permainan bolabasket		
10	Saya tidak bersungguh-sungguh ketika mempelajari gerakan permainan bolabasket		
11	Saya selalu semangat dan percaya diri mengikuti kegiatan permainan bolabasket di sekolah		
12	Saya selalu tidak semangat dan tidak percaya diri mengikuti kegiatan permainan bolabasket di sekolah		
13	Saya semangat mengikuti kegiatan permainan bolabasket walau cuaca tidak mendukung		
14	Saya tidak semangat mengikuti kegiatan permainan bolabasket walau cuaca tidak mendukung		
15	Dorongan dari orang tua membuat saya semangat dalam mengikuti kegiatan permainan bolabasket		
16	Dorongan dari orang tua tidak membuat saya semangat dalam mengikuti kegiatan permainan bolabasket		
17	Saya mau mengikuti ekstrakurikuler jika teman saya memuji saya		
18	Saya tidak mau mengikuti pelajaran jika teman saya membenci saya		
19	Saya kurang senang ketika mengikuti kegiatan permainan bolabasket?		
20	Saya tidak kurang senang ketika mengikuti kegiatan permainan bolabasket?		
21	Ketika saya mencoba permainan bolabasket saya merasa kurang senang?		

22	Ketika saya mencoba permainan bolabasket saya merasa tidak kurang senang?		
23	Saya merasa bosan dengan suasana kegiatan permainan bolabasket?		
24	Saya tidak merasa bosan dengan suasana kegiatan permainan bolabasket?		
25	Ketika diberikan materi dan teknik yang sulit oleh guru permainan bolabasket saya menggabaikanya?		
26	Ketika diberikan materi dan teknik yang sulit oleh guru permainan bolabasket saya tidak menggabaikanya?		
27	Saya merasa setengah hati ketika materi atau teknik yang diajarkan oleh guru kurang menyenangkan dalam kegiatan permainan bolabasket		
28	Saya merasa tidak setengah hati ketika materi atau teknik yang diajarkan oleh guru kurang menyenangkan dalam kegiatan permainan bolabasket		
29	Saya bosan bermain bersama-sama dalam kegiatan permainan bolabasket		
30	Saya tidak bosan bermain bersama-sama dalam kegiatan permainan bolabasket		



TERIMA KASIH

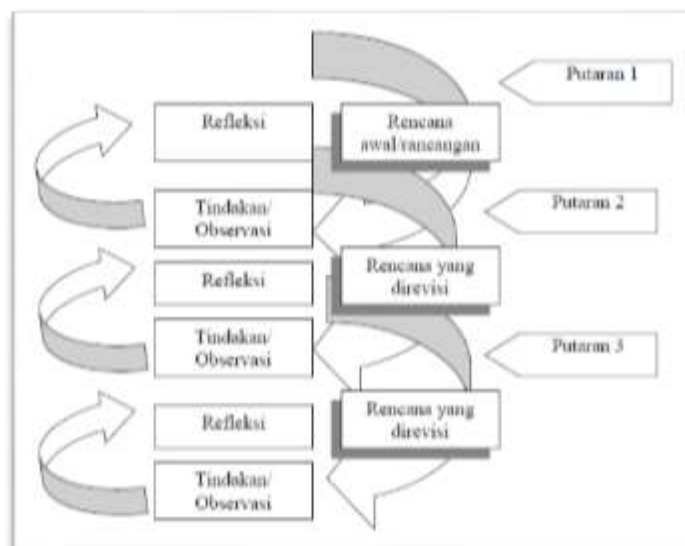


Angket Motivasi Belajar Permainan Bolabasket

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan merujuk pada tahap penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin dalam Hidayat, (2016:37) maka satu siklus tindakan memuat langkah-langkah membuat rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi seperti bagan dibawah ini:

Bagan 3.1 Alur Penelitian (Sumber: Subroto, dkk 2016 hlm 37)



F. Analisis Data

Analisis data dilakukan disesuaikan dengan hasil penelitian. Secara garis besar data-data dalam penelitian ini diolah dengan yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut:

1. Menyebarkan instrument kepada reponden.
2. Memberikan skor terhadap pertanyaan sesuai dengan jawaban responden.
3. Menghitung hasil data setiap item pertanyaan dengan menggunakan rumus *product moment* dalam Abduljabar, (2013:136) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum X^2) - (\sum X)^2)(n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Dimana :

r_{xy} = Korelasi antara variabel X dan Y (kriteria)

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

XY = Jumlah skor X kali Y

n = Jumlah responden

t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel}

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas dari setiap butir pertanyaan dan pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah hasil yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpulan data penelitian ini.

Dalam menentukan valid tidaknya sebuah butir pertanyaan dilakukan pendekatan signifikansi, yaitu t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel maka dinyatakan pertanyaan tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, tetapi jika sebaliknya, jika t-hitung lebih kecil dari t-tabel maka pertanyaan tersebut tidak signifikan, dengan kata lain pertanyaan tersebut tidak dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data. Adapun cara perhitungannya sebagai berikut:

1. Uji Coba Angket

a) Uji validitas

Uji validitas instrumen berkenaan dengan ketepatan yang hendak diukur sesuai dengan fungsinya. Menurut Sugiono (2013:363) bahwa “Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.”

Sebelum angket disebarkan kepada responden maka harus diadakan uji validitas terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah pertanyaan atau pernyataan yang dibuat layak atau tidak sehingga dapat diketahui apa yang benar-benar diukur. Semakin baik validitasnya maka semakin baik pula apa

yang ditelitinya, artinya apa yang diteliti atau diukur tersebut mengenai apa yang dituju, atau semakin menunjukkan apa yang diukur. Langkah-langkah yang penulis tempuh untuk menunjukkan validitas instrumen ini adalah sebagai berikut :

1. Menyebarkan angket kepada responden berbeda (artinya bukan sampel yang akan diuji, tapi berbeda sampel)
2. Memberikan skor terhadap pertanyaan sesuai dengan jawaban responden.
3. Menghitung korelasi setiap item pertanyaan dengan menggunakan rumus *product moment* dalam Bambang Abdul Jabar (2010:136) dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(n (\sum X^2) - (\sum X)^2)(n (\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Dimana :

r_{xy} = Korelasi antara variabel X dan Y (kriteria)

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

XY = Jumlah skor X kali Y

n = Jumlah responden

t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel}

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reabilitas dari setiap butir pertanyaan dan pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah hasil yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpulan data penelitian ini.

Dalam menentukan valid tidaknya sebuah butir pertanyaan dilakukan pendekatan signifikansi, yaitu t -hitung lebih besar atau sama dengan t -tabel maka dinyatakan pertanyaan tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, tetapi jika sebaliknya, jika t -hitung lebih kecil dari t -tabel maka pertanyaan tersebut tidak signifikan, dengan kata lain pertanyaan tersebut tidak dapat dijadikan sebagai alat pengumpul data.

b) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas adalah pengujian sesuai dengan apa adanya, artinya bila sesuatu data dikatakan baik maka akan sesuai dengan data yang apa adanya. Reabilitas berkenaan dengan ketetapan hasil pengukuran mampu memberikan hasil yang sama bila dilakukan secara berulang. Menurut Andi Suntoda (2013:12) bahwa “Suatu tes dikatakan reliabel (memiliki reliabilitas) apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan.” menghitung reabilitas angket atau kuesioner dengan menggunakan rumus Alpha. Rumus *Alpha cronbach* digunakan untuk mencari reabilitas instrumen tes. Rumus *Alpha cronbach* dalam Andi Suntoda (2013:15) yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum s_1^2}{s^2} \right\}$$

Dimana :

r_{11} = Nilai reabilitas

k = Jumlah item

$\sum s_1$ = Jumlah varian skor tiap item

s_1 = Varian total

Kriteria untuk mengetahui tingkat reliabilitas, digunakan klasifikasi yang dikemukakan oleh Bambang Abdul Jabar (2010:230) yang dijelaskan dalam tabel **Tabel 3.6.**

Tabel 3.6
Kriteria Reabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,779	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

- c) Menghitung nilai rata-rata (\bar{X}) dari setiap data.
Rumus rata-rata menurut Bambang Abdul Jabar (2010:191) yaitu :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Dimana :

- \bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari
 $\sum X_i$ = Jumlah skor yang didapat
 n = Jumlah sampel

- d) Menghitung simpangan baku
Rumus simpangan baku menurut Bambang Abdul Jabar (2010:192) yaitu :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Dimana :

- S = Simpangan baku
 \sum = Jumlah
 X = Skor
 \bar{X} = Nilai rata-rata
 n = Jumlah sampel
 1 = Angka tetap